Hook™

Big GAMES

TOP GAMES PER IL TUO PC

© & TM 1991 TRI-STAR PICTURES INC.

PC & COMPATIBILI

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA: VGA, Hard Disk
SCHEDE AUDIO SUPPORTATE: SoundBlaster, AdLib, Roland
CONSIGLIATO: Mouse, Joystick

JACKSON LIBRI
ELECTRONIC PUBLISHING

Squad

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Massimo Laconca
Traduzione: Chiara Menegazzoli
Packaging: Roberto Del Balzo e
Silvana Corbelli
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: TI.BE.R. - Brescia

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT LINE - Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Tutti i diritti di riproduzione e pubblicazione di disegni, fotografie, testi sono riservati. © Jackson Libri - 1994.
Gli Autori e l'Editore non si assumono alcuna responsabilità, esplicita o implicita, riguardante questi programmi o il contenuto del testo. Gli Autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere ritenuti responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso dei programmi o dal loro funzionamento.
Pubblicazione periodica. Autorizzazione alla pubblicazione: Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

AMBIENTAZIONE pag. 3
CARICAMENTO pag. 3
Per installare il gioco su hard disk pag. 3
Giocare dall'hard disk pag. 3
Giocare dal floppy pag. 3
IL GIOCO pag. 3
Tasti di controllo pag. 5
PANNELLO DELLE CONDIZIONI pag. 5
SUGGERIMENTI E CONSIGLI pag. 5

RECENSIONI

PRO TENNIS TOUR pag. 6

PIT-FIGHTER pag. 7

MIG-29 FULCRUM pag. 8

ALTRI TITOLI DELLA COLLANA:

LHX ATTACK CHOPPER

RISKY WOODS

ULTIMA VI

SUPER SPACE INVADERS

APPUNTAMENTO OGNI MESE IN EDICOLA CON NUOVI FANTASTICI TITOLI!

HOOK

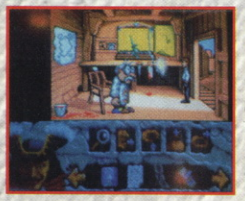
AMBIENTAZIONE

Peter Banning è un uomo sposato, padre di due bambini, rispettabile, onesto e gran lavoratore, ma è anche un uomo con un passato da dimenticare... infatti era Peter Pan. I bambini di Peter Banning sono stati rapiti dal suo vecchio avversario, Capitan Uncino, e Peter deve andare all'Isola-che-non-c'è per salvarli e recuperare la sua gioventù persa lungo la strada.

CARICAMENTO

PER INSTALLARE IL GIOCO SU HARD DISK

Inserisci il disco 1 nel drive e scrivi la lettera corrispondente a quel drive seguita da due punti (ad es., se inserisci il disco **HOOK1** nel drive **B**, scrivi **B:** seguito da **INVIO**).
Scrivi **INSTALL X**: dove **X** è la lettera del drive sul quale vuoi installare il gioco e premi **INVIO**.
Comparirà una scritta, indicante il nome della directory ove verrà installato il programma.
Il sistema suggerisce **X:\HOOK**. Per accettazione premete **INVIO**. Successivamente apparirà una finestra di dialogo che richiederà l'eventuale accettazione della decompressione dei dati.
Si consiglia la risposta affermativa. Quando sarà necessario, inserire l'altro disco suggerito dal computer.



GIOCARE DALL'HARD DISK

Cambia la directory attualmente in uso in quella scelta per HOOK (ad esempio **CD\HOOK**).

Scrivi HOOK e premi **INVIO**.

GIOCARE DAL FLOPPY

Cambiate la directory attualmente in uso in quella scelta per **HOOK** (ad esempio **CD\HOOK**). Per lanciare il gioco scrivi **HOOK** seguito dai parametri per la lingua ed il suono; solitamente **HOOK** utilizza il codice COUNTRY (vedi manuale DOS) specificato nel file CONFIG.SYS.
Comunque se per una qualsiasi ragione volete sostituire la selezione automatica, i parametri da utilizzare sono i seguenti:
- lingua: **/L** seguito da **0**=Inglese / **1**=Francese / **2**=Tedesco / **3**=Spagnolo **4**=Italiano
- suono: **+A**=Adlib / **+R**=Roland / **-M**=disabilita mouse / **-J**=disabilita joystick

/ o + abilitano la funzione, mentre - la disabilita.
Ecco alcuni esempi:
- **HOOK /L4** in italiano con altoparlanti interne
- **HOOK /L4 +A**-> in italiano con ADLIB (vale anche per Sound blaster)

Per calibrare il joystick preme **Fuoco** oppure **J** durante la sequenza iniziale; i drivers di mouse e joystick vengono caricati automaticamente di default.
Nota. Il joystick da utilizzare con **HOOK** deve avere due tasti fuoco indi- pendenti.
All'interno della directory dov'è stato installato il gioco troverete il file **READ.ME**; contiene ulteriori delucidazioni sull'utilizzo di **HOOK**. Per leggerne il contenuto dovete prima selezionare la directory del gioco (Es. **CD \HOOK**) e poi digitare **COPY READ.ME PRN** per stamparlo oppure **EDIT READ.ME** per leggerne il contenuto a video.

Vista la complessa natura del gioco, nel caso di modifica del vostro computer dopo aver installato **HOOK** (Es. espansione di memoria oppure hard-disk addizionale), dovete procedere con la reinstallazione del gioco.

WIPEHOOK.EXE
All'interno della directory troverete il file WIPEHOOK.EXE; serve per rimuovere il gioco dal vostro hard-disk. La procedura cancella dalla directory i tre files del gioco (HOOK.EXE, READ.ME e WIPEHOOK.EXE).

IL GIOCO

Il gioco può essere controllato dal mouse oppure dai tasti-cursore (freccie della tastiera).
Per effettuare le azioni premere:
HOME key (tasto casa): pulsante sinistro del mouse.
PAGEUP key (tasto pagina precedente): pulsante destro del mouse.

Nelle successive descrizioni dei comandi si farà riferimento all'uso del gioco con il mouse. L'utente con tastiera, in luogo di cliccare, deve premere i tasti HOME e PAGE UP.

L'area principale è quella in cui avvengono tutte le azioni e dove puoi vedere Peter nell'Isola-che-non-c'è.
Per compiere un'azione devi posizionarti sull'icona che hai scelto cliccando il pulsante sinistro del mouse, oppure premendo il tasto HOME, quando il cursore è su quell'icona.
Clicca sullo schermo principale per compiere quell'azione.
Se nessuna icona è evidenziata, sei nella modalità di "movimento". Clicca sullo schermo principale per andare al punto più vicino possibile al cursore.

Puoi selezionare le icone seguenti:

OSSERVA (LOOK):
Peter si avvicina all'oggetto, persona o luogo sul quale hai fatto clic, e lo descrive. Puoi anche cliccare sul tuo inventario per vedere che cosa stai trasportando.

PARLARE A ... (TALK TO ...):
Peter si avvicina alla persona con la quale vuoi conversare. Ti avvicini a lei liberamente ed entri in modalità di conversazione. Scegli attentamente le parole che vuoi usare per ottenere l'informazione che desideri, e cerca di non offendere nessuno!

RACCOGLI (PICK UP):
Peter si muove verso l'oggetto che vuoi raccogliere e lo afferra. Se non puoi raccoglierlo, ti dirà il perché, altrimenti l'icona che rappresenta quell'oggetto apparirà nel tuo inventario.

USARE (USE):
ci sono tre modi per utilizzare questo comando:
1) usare un oggetto in un posto; puoi cliccare sull'oggetto sullo schermo principale e tentare di usarlo
2) usare l'oggetto; clicca sull'icona e poi sull'oggetto che hai nell'inventario e che desideri usare
3) usare due oggetti; fai clic sull'icona e poi sui due oggetti nell'inventario che desideri usare contemporaneamente. Se ti è consentito usarli insieme, avrai il risultato che ti aspettavi.

DARE A... (GIVE TO ...):
fai clic sull'icona, sull'oggetto nel tuo inventario e poi sulla persona alla quale vuoi darlo. Se la persona vuole l'oggetto, lo prenderà da te, altrimenti lo rifiuterà ridandotelo indietro.

Fai clic col pulsante destro del mouse mentre un'icona è illuminata per inserire o disinserire l'icona.
Clicca il pulsante sinistro del mouse sulle frecce del pannello per scorrere a destra o a sinistra sulla finestra dell'inventario se hai più oggetti che desideri vedere.

TASTI DI CONTROLLO

P: inserisci/disinserisci la pausa.

PANNELLO DELLE CONDIZIONI

Per utilizzare il pannello delle condizioni, è necessario abbinare gli oggetti presenti alle icone precedentemente descritte. Se, per esempio, si vuol salvare la posizione raggiunta nel gioco bisogna selezionare l'icona **USARE (USE)** e poi il dischetto presente nel pannello delle condizioni. Appariranno 5 icone numerate da 1 a 5; sono disponibili solo 5 possibilità di salvataggio; per salvare o ripristinare una posizione del gioco selezionare l'icona **SAVE**, oppure **LOAD**, seguita dal relativo numero.
Il pannello delle condizioni ti mostra il viso di Peter e di Capitan Uncino.
Se compi un'azione che è utile al piano per recuperare i bambini, il viso di Capitan Uncino assumerà un'espressione arrabbiata mentre Peter sorriderà: questa è una buona indicazione per il progredire della tua avventura!

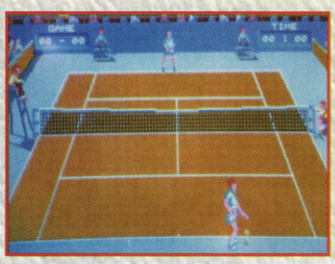
SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Il primo ostacolo da superare è riuscire a salire a bordo della nave di Capitan Uncino per recuperare i bambini.
Ma ti accorgerai di un certo numero di pirati che non ti lasceranno salire perché non sei vestito come uno di loro; quindi devi avventurarti nella città dei pirati e acquistare il caratteristico abbigliamento dei pirati.
Parla con gli osti delle taverne, con i negozianti e con il maggior numero di persone che incontri, per sapere dove puoi ottenere parti del vestito da pirata.
ATTENZIONE: l'avventura è interamente tradotta in italiano, tuttavia, per motivi tecnici indipendenti dalla nostra volontà, in alcune circostanze potrebbero apparire messaggi in lingua inglese.

PRO TENNIS TOUR

"Inutile chiedersi perchè non hai vinto il torneo di Wimbledon: devi allenarti di più. Pete Sampras e Boris Becker non sono avversari di poco conto!
Certo, a te piace giocare di più sulla terra rossa del Roland Garros, ma un vero campione deve adattarsi a tutte le superfici, lo sai anche tu.
Sei il numero 64 del ranking mondiale e la scalata della classifica dipende tutta da te e dal tuo impegno. Devi allenarti su tutti i terreni, provare quel servizio così tagliato che mette in crisi chi risponde, sperimentare nuovi schemi per i tuoi attacchi a rete. Solo così potrai migliorare e giocare per diventare il numero uno!"

E finalmente potrai farlo anche a casa tua, davanti allo schermo del tuo computer. Sarà come essere veramente nel campo centrale di Wimbledon e ti sentirai così coinvolto dal realismo di Pro Tennis Tour che, con la leva del Joystick in mano, ti sembrerà di stringere l'impugnatura della tua racchetta.

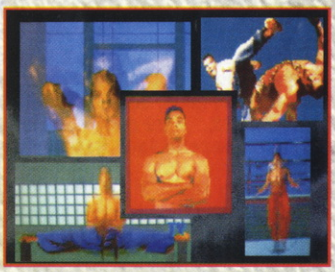


Raggiungerai livelli di fanatismo indescrivibile: quando sarai seduto a tavola con davanti un bel piatto di polpette ti sarà difficile non servire un "ace" nel piatto di chi ti sta di fronte e una bella pesca gialla e matura sarà una tentazione irresistibile per una bella "volé" nella vaschetta dell'acqua!
E allora sei o non sei un giocatore da Grande Slam?!
Finalmente potrai metterti alla prova affrontando i campioni in una simulazione assolutamente realistica.
Potrai scegliere se sfiancare l'avversario con lunghi palleggi da fondo campo o se aggredirlo con rapide discese a rete. Verrai inserito nella classifica dei migliori giocatori del circuito internazionale e, torneo dopo torneo, potrai scalarla fino ad essere il numero uno.
Potrai giocare i più importanti tornei del mondo: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon e US Open. Scendi sul campo centrale, stringi l'impugnatura della tua racchetta e servi (non le polpette però) per conquistare il Grande Slam!talizzando veri combattenti.
Entra anche tu nell'arena!

PIT-FIGHTER

"Ero stanco, solo, sfiduciato, in un paese ostile, senza una casa, senza amici, senza soldi. Faceva un caldo insopportabile e i bicipiti luccicavano di sudore.
Passeggiavo nervosamente per le strade della periferia di quello squallido ghetto suburbano e il mio cervello stava cercando di farsi venire una buona idea per rimediare qualche dollaro.
Lo stomaco intanto gorgogliava il suo malumore. Ho incrociato per strada un ragazzino che teneva fra le mani un succulento cheeseburger: gliel'ho guardato come da tempo non mi capitava di guardare neanche una bella bambola da sdraiare. Il tempo passava, la situazione peggiorava. Le ombre della sera si stavano già allungando su quegli sporchi marciapiedi e le prime luci colorate attiravano la mia attenzione. D'un tratto, volsi lo sguardo vero la porta semichiusa di uno scantinato che si affacciava su un vicolo avvolto dall'oscurità.
Urla beluine, applausi, e insulti provenienti dallo scantinato mi calamitavano verso quella porta. Un bestione dallo sguardo feroce mi farfugliò qualche parola incomprensibile; gli diedi uno spintone e scesi la scaletta che portava allo scantinato. Mi ritrovai in una bolgia. Una massa vociante e indistinta urlava la sua approvazione e il suo incitamento a due energumeni che lottavano al centro di un ring.
Gli spettatori facevano a loro volta a pugni per scommettere su chi sarebbe sopravvisuto. I miei occhi vedevano centinaia e centinaia di dollari nelle mani protese di costoro e capivo che ce n'erano anche per i contendenti.
Mi avvicinai a un tipo. Un'ora dopo ero sul ring contro una specie di maciste. Ma io non pensavo a lui; volevo mettere le mani sul malloppo che sarebbe spettato al vincitore...".

La cattiveria è il loro credo, il denaro il loro unico fine. Chissà se avrai il coraggio di affrontare belve come Buzz, Kato e Ty, combattenti feroci e spietati, pronti a tutto pur di conquistare la borsa del match! Se decidi di affrontarli non ti promettiamo che sopravviverai, ma stai pur certo, che non smetterai più di sfidarli. Prova il brivido del combattimento senza esclusione di colpi, della conquista della borsa, reso ancora più realistico dalla grafica ottenuta digitalizzando veri combattenti. Entra anche tu nell'arena!



MiG - 29
FULCRUM

È il gioiello dell'Armata Rossa. È il caccia che temono di più tutte le difese alleate. Pochi piloti, solo i migliori ci hanno volato... e tra questi anche il mitico colonnello Igor Sergeevich Rodin.
Il colonnello Rodin è un ufficiale di altissimo livello pluridecorato in virtù del suo coraggio e della sua tecnica di volo impareggiabile.
Ha effettuato le missioni più spericolate: ha intercettato un sottomarino nucleare della NATO costretto all'emersione da un guasto, fotografandone i segreti nonostante la copertura dei Sea Harrier; ha abbattuto, da solo, due caccia cinesi Shenyang che avevano "erroneamente" violato lo spazio aereo sovietico e abbattuto un Su-21.
Ma non basta: ha effettuato uno spericolato bombardamento di obiettivi militari in una repubblica ribelle e dimostrato la sua incredibile duttilità tattica offrendo copertura aerea a un comando del KGB impegnato contro un pericoloso gruppo terroristico.
Mig-29 Fulcrum è stato realizzato con la consulenza tecnica del Simis, il miglior team di progettazione di simulatori di volo, che sino a poco tempo fa ha lavorato per la British Aerospace.
Il risultato è entusiasmante. Mai prima d'ora un gioco di simulazione di volo era stato così eccitante, così realistico, così impegnativo.
Potrai effettuare manovre impossibili per gli altri aerei da caccia come, ad esempio, la scivolata di coda, una prerogativa unica del Mig-29 consistente in una picchiata particolarmente emozionante e difficile.
Ti verranno affidate le missioni affrontate dal colonnello Igor Sergeevich Rodin e, solo se sarai così bravo da portarle a termine, potrai intraprendere la missione finale nel Golfo Persico. Non perdere l'occasione, entra fra i Top Gun dell'aviazione dell'Armata Rossa!